

La máquina como significado

Tesina de Grado

Alumno: Guido Zaina

Profesor: Federico JoselevichPuiggrós



Índice

<i>1 Introducción</i>	<i>pág.</i>	<i>3</i>
<i>2 Proceso de descarte</i>	<i>pág.</i>	<i>3</i>
<i>2.1 Tecnología Obsoleta</i>	<i>pág.</i>	<i>4</i>
<i>2.2 El mercado</i>	<i>pág.</i>	<i>4</i>
<i>3 Relaciones Humanas / Tecnología obsoleta</i>	<i>pág.</i>	<i>5</i>
<i>4 Arte con Tecnología Obsoleta</i>	<i>pág.</i>	<i>5</i>
<i>4.1 Readymade y resignificación</i>	<i>pág.</i>	<i>6</i>
<i>4.2 Referentes</i>	<i>pág.</i>	<i>7</i>
<i>5 Conclusión</i>	<i>pág.</i>	<i>10</i>
<i>6 Bibliografía</i>	<i>pág.</i>	<i>11</i>
<i>6 Anexo</i>	<i>pág.</i>	<i>12</i>
<i>6.1 Aspectos técnicos</i>	<i>pág.</i>	<i>13</i>
<i>6.1 Proceso</i>	<i>pág.</i>	<i>14</i>
<i>6.3 Conclusiones finales</i>	<i>pág.</i>	<i>21</i>

1 Introducción

El presente escrito establece un paralelismo entre la esfera del mercado que produce tecnología y la descarta rápidamente, y las relaciones humanas que se entablan en de las sociedades postmodernas.

Para dicho fin, se hará un acercamiento hacia ciertas nociones básicas sobre la tecnología obsoleta, el proceso por la cual esta se genera y ciertas conceptualizaciones de diferentes pensadores sobre las sociedades postmodernas y sus características.

A partir del entendimiento de la comprensión de dichos conceptos, entraremos dentro del campo del arte que utiliza el material de desecho como componente para sus obras. En esta esfera, se desarrollarán los conceptos las categorías de resignificación y *readymade*¹, que fueron las que ampliaron el campo para que el reciclaje dentro del arte se hiciese lugar.

Finalmente se analizará la potencialidad del arte multimedia en la utilización de tecnología obsoleta para el desarrollo de sus obras en relación al discurso que se pretende poner en evidencia. En este sentido, se realizará una instalación artística con material tecnológico obsoleto que representará y propondrá reflexionar sobre la relación descripta previamente.

2 Proceso de descarte

Durante los últimos sesenta o setenta años, se ha incrementado notablemente la cantidad de basura que los seres humanos producimos. La cultura en la que estamos inmersos genera

¹ describe el arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, a menudo porque tienen una función no artística, sin ocultar su origen, pero a menudo modificados. Marcel Duchamp fue su creador a principios del siglo XX. (wikipedia.org)

desechos de manera constante e imparable y la mayoría de las veces de manera inconsciente, es decir, no sabemos dónde terminara ese algo que estamos descartando. Cada persona en Argentina genera 1kg de basura diariamente (www.ambiente.gov.ar).

Indiscutiblemente, la tecnología es uno de los factores que más cambios ha generado en la vida cotidiana. El notable incremento de los estándares de confortabilidad y de las expectativas de vida, la simplificación de los procesos de producción así como de las tareas diarias, y, respecto de las comunicaciones, el hecho de que se han visto mayormente liberadas de los obstáculos de tiempo y espacio van de la mano de un crecimiento exponencial en el volumen de los desechos que las sociedades producen. Entre estas cosas se manifiesta un crecimiento exponencial de los desechos.

A Estos desechos se los denomina basura electrónica o tecnología obsoleta, y se incluyen dentro de esta categoría aquellos- dispositivos alimentados por energía eléctrica cuya vida útil ya finalizó o de los que, por algún motivo, sus dueños han decidido prescindir.

En Argentina, cada habitante produce un promedio de 2.5kg de basura electrónica por año (www.ambiente.gov.ar).

2.1 Tecnología obsoleta:

Existen dos tipos de causantes por las cuales una tecnología puede pasar al plano de la obsolescencia: O bien puede ocurrir que se produzcan fallas en su funcionamiento, o bien sucede que el propio avance acelerado del proceso tecnológico determina que ese artefacto quede descartado. En el primer caso, puede suceder que uno de los sus componentes deje de funcionar, que sea imposible encontrar algún repuesto para reemplazarlo, que su desempeño en cuanto a software comience a fallar. Otro caso de variantes, puede suceder que una nueva tecnología remplace a la antigua, que dos o más tecnologías compitan entre sí y una termine superando a las otras.

Gran parte de estos objetos descartados pasan a formar parte del gran acumulamiento de basura tecnológica alrededor del mundo. Se generan innumerables basurales con montañas de objetos a medio funcionar.

2.2 El mercado

Es preciso señalar que el proceso descrito no es azaroso, sino todo lo contrario: existe una clara intención por parte del mercado y las sociedades industriales que lleva adelante este sistema que impone a los objetos tecnológicos un tiempo de uso limitado, luego del que sus funciones o alguna de ellas caduca. Esto no es un descubrimiento nuevo ni mucho menos, sino que es uno de los principios necesarios para el propicio funcionamiento del mercado de las sociedades capitalistas postmodernas. Dentro de las mismas, el mercado se autorregula, se controla a sí y por sí mismo, por lo tanto, si los objetos duraran por siempre, no existiría la demanda, no serían necesarias las

ventas, no se crearían nuevos puestos de trabajo, el dinero no circularía, al menos dentro del ámbito de la producción industrial.

3 Relaciones Humanas / Tecnología obsoleta

La relación comprar/ tirar parece ser uno de los pilares de las sociedades del presente, esta relación se complejiza y se ve influenciada por cuestiones relacionadas a la publicidad, la moda, los paradigmas del sujeto postmoderno, etc. E incluso trasciende la esfera de lo económico mercantil y se expande hacia otros ámbitos como puede ser el de las relaciones humanas.

El sociólogo, filósofo y pensador polaco Zygmunt Bauman establece en su libro “Modernidad Líquida” una metáfora que da cuenta de la fragilidad de los vínculos humanos en las sociedades postmodernas. Sociedades capitalistas a las que el autor caracteriza como fuertemente individualistas, privatizadas, regidas por la liberación de los mercados. Bauman se empeña en demostrar cómo el ámbito de lo comercial lo impregna todo.

Una de las características de la postmodernidad es el individualismo que marca nuestras relaciones y las torna precarias, transitorias y volátiles.

“Lo que antes era un proyecto “para toda la vida” hoy se ha convertido en un atributo del momento. Una vez diseñado, el futuro ya no es “para siempre”, sino que necesita ser montado y desmontado continuamente.” Zygmunt Bauman.

Eduardo Galeano, periodista y escritor uruguayo, describe en uno de sus escritos cómo en el pasado, todos los objetos se reciclaban o guardaban

“Las cosas no eran desechables. Eran guardables”

Escribe el autor, haciendo referencia a cómo ha cambiado esto en el presente.

Por otro lado se pregunta:

“¿Será que cuando las cosas se consiguen fácilmente, no se valoran y se vuelven desechables con la misma facilidad con la que se consiguieron?”

Durante el relato, se cuestiona qué es lo que ha hecho que todo se vuelva desechable y hasta se anima a establecer una analogía entre este hábito acto de descartar y el modo como se viven los vínculos humanos en el presente. En este sentido describe también como desechable hoy en día al

matrimonio, las amistades, las personas que envejecen, etc. Incluso escribe cómo las identidades y la memoria colectiva también se van perdiendo.

4 Arte con Tecnología Obsoleta

El arte es un buen canal o alternativa para reutilizar este tipo de basura, que pasa a convertirse en un recurso. Algunos de los artistas que la utilizan, plantean cuestiones relacionadas al reciclaje, a revivir lo muerto o a que simplemente la basura no existe sino que es el desorden de los seres humanos. La materialidad de una obra cuenta y relata diversas cuestiones sobre la misma, por ejemplo durante el renacimiento los cuadros adoptan una forma rectangular. Para Gauthier (1992) esto se ve, sin duda, asociado con el empleo de la perspectiva, la racionalidad geométrica y las exigencias de manufactura. El material con el que se conforma una obra, puede brindarnos datos e información que nos ayuda a construir la historia tanto de la obra como del artista. El utilizar desechos como componente establece una línea discursiva dentro de la obra.

Las funcionalidades del arte son varias y muy discutidas. Podríamos decir que una de sus funciones básicas es el hacer pensar o reflexionar al público sobre cierto tema. El generar conciencia sobre la cantidad de basura que producimos, la contaminación que esta genera y el consumo compulsivo e indiscriminado es un factor considerado importante por varios artistas que deciden hacer de la basura, el material para sus obras.

La relación del arte con la tecnología parte de la relación de ésta con la sociedad. La tecnología es parte de un constructo social y de la transformación de la sociedad misma.

“Pretendo mover conciencias e intentar fomentar el cambio porque, de lo contrario, acabaremos enterrados en basura”, afirma Zireja, un artista que reside en Alemania y está convencido de que el arte ambiental es el arte del futuro, razón por la que realiza obras con material de descarte como latas de refrescos, cables o material electrónico desgastado.

Por otro lado, el arte muchas veces nos propone asociar ciertos factores que a simple vista no parecen tener relación, como ya explicamos anteriormente, el mercado es un factor que indiscutiblemente se entromete dentro de la esfera de las relaciones personales pero que a simple vista parecería no tener relación directa. En este sentido, la tecnología obsoleta, articulada a una obra de arte multimedia, podría instaurar un interrogante ante tal relación si se tiene en cuenta la materialidad con la que el artista está trabajando y la historicidad de la misma.

4.1 ReadyMade y Resignificacion

La tecnología que queda relegada al plano de la obsolescencia, en su mayor parte, cuenta con algunos componentes que sigue aún en funcionamiento. Por un ejemplo, cuando una impresora deja de imprimir, no todos sus mecanismos han dejado de operar, sino que suele haber motores, leds, pulsadores, cables, y muchos recursos que suelen ser derrochados y que aún pueden ser reutilizados.

Diferentes artistas han tomado en variadas ocasiones los desechos o basura como materialidad para llevar a cabo sus obras. Mediante un proceso de resignificación, estos objetos son puestos en el ámbito artístico, y son vistos ahora desde otro punto de vista y espacio.

Desde el mingitorio colocado por Duchamp en el museo de Nueva York, en 1917, con el cual proponía pensar el arte desde otro punto de vista, romper con el paradigma de arte de ese momento y preguntarse si puede un objeto con características de fabricación en serie pasar a formar parte del ámbito artístico, la resignificación y el readymade, luego de este quiebre, han sido un fenómeno recurrente en el arte, se ha utilizado diferentes materialidades y espacios para plasmarlo.



Marcel Duchamp (1917)

4.2 Algunos referentes

Son numerosos los artistas que utilizan la basura electrónica como insumo para sus obras. Algunos de ellos recuperan el material electrónico sin intervenir su funcionamiento. Consideremos algunos ejemplos:

Nick Gentry es un artista inglés que se vale reiteradamente los obsoletos diskets como materialidad y soporte para sus cuadros: el artista los ordena y dispone de acuerdo al color en sus particulares obras futuristas.



Fantasy (2014) - Nick Gentry

Jean Luc Cornec, un artista nacido en Francia, es el autor de una instalación titulada "TelephoneSheep" compuesta por varias ovejas realizadas con teléfonos a disco, objetos que ya han pasado a ser de colección.



TelephoneSheep(1989)- Jean LucCornec

Otros artistas intervienen el funcionamiento electrónico para poder generar diversos discursos en la obra.

Uno de los pioneros en utilizar e intervenir la tecnología es el artista surcoreano Nam June Paik, quien ha creado- ciertas obras emblemáticas dentro del video arte y el arte con tecnologías. Para sus obras emplea mayormente televisores o pantallas distorsionadas . A Nam le interesaba, en la década del '70, mostrar la importancia del lugar que iba a ocupar la tecnología en las siguientes décadas, principalmente en el mundo occidental.



ElectronicSuperhighway (1974)- Nam June Paik

En *ElectronicSuperhighway* el artista realiza una crítica al consumo masivo de la televisión en los Estados Unidos, para ello vale, como en casi todas sus obras, del empleo de elementos recurrentes para llamar la atención, tales como luces de colores, brillos e imágenes en movimiento, característicos, si se quiere, de la alienación que genera la televisión.

“Our life is half natural and half technological. Half-and-half is good. You cannot deny that high-tech is progress. We need it for jobs. Yet if you make only high-tech, you make war. So we must have a strong human element to keep modesty and natural life” – Nam June Paik

“Nuestra vida es mitad natural y mitad tecnológica. Mitad y mitad está bien. No puede negarse que la tecnología es progreso. La necesitamos para trabajar. Sin embargo si solo se hace alta tecnología, se hace guerra. Entonces debemos tener un fuerte elemento humano para mantener la modestia y la vida natural.”

Otra artista que trabaja con tecnología obsoleta y el reciclaje es Marcela Armas, quien, entre otras, ha realizado la obra llamada Vórtice, resultado de una investigación sobre la producción de libros de texto gratuitos para la educación. Ciento cincuenta libros de las distintas épocas fueron comprimidos hoja por hoja y convertidos en bloques para ser cortados en engranes. Cada una de las piezas, correspondientes a una época distinta, están organizadas cronológicamente en una máquina de movimiento mecánico permanente. Cada engranaje revela uno sobre otro los cambios y transformaciones del pensamiento y la construcción social de las personas en los últimos cinco décadas. En esta y otras obras, la artista propone un dialogo entre la obra y el material que utiliza, podría decirse que negocia el discurso con los componentes que trabaja.



Vórtice (2013) – Marcela Armas

5 Multimedia y tecnología obsoleta, algunas conclusiones:

El arte multimedia le otorga un nuevo valor al readymade, un plus en el cual los materiales y objetos, pueden pasar por un proceso interno de resignificación, es decir, se les puede asignar nuevas posibilidades a su funcionamiento interno en relación a la obra de arte.

Es posible explorar la capacidad de los materiales y mecanismos tecnológicos de los mismos para producir poéticas en la obra que inciten a la reflexión social. Es posible, desde lo obsoleto, proponer una reflexión sobre las nociones de gasto y desperdicio como el soporte estructural de la sociedad postmoderna. Lo obsoleto propone desde sí un significado que puede o no ser tomado por el artista, pero resulta acorde la indagación sobre los materiales y el entendimiento de que estos son portadores de una historia.

La tecnología, finalmente ha sido el resultado una consecuencia de las preguntas que la sociedad se ha ido haciendo a lo largo del tiempo, no necesariamente es un fin en sí mismo, pero es una herramienta muy potente para la observación; despliega, incide en ella, y también posee un gran potencial poético, revelador y de intervención en la catarsis necesaria para empujar cambios.

Bibliografía:

Maquina e imaginario: Desafío de las poéticas tecnológicas. Machado, Arlindo. 1993

WhatTechnologyWants. Kevin Kelly 2010

Modernidad líquida. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica. Zygmunt Bauman. 1999

Amor líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Zygmunt Bauman. 2005

Úselo y tírelo: el mundo del fin del milenio. Eduardo Galeano. 1994

Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido. Gauthier, G. 1992

6 Anexo.

En relación a la investigación previa se estructuro un proyecto artístico, una instalación multimedia que refleje las relaciones explicadas en el escrito la cual formo parte del Festival de Artimañas vol II.

La obra es el fruto de una investigación y reflexión sobre distintos tipos de materialidades en relación a la tecnología obsoleta.

El objetivo de la instalación es proponer una reflexión que indague la relación entre la esfera del mercado que produce y descarta tecnología generando de esta forma gran cantidad de desechos electrónicos y como ésta influye entre otras cosas en las relaciones humanas que se entablan en las sociedades postmodernas.

Desde la misma, se propone utilizar como materialidad principal varias cadenas antiguas de bicicleta unidas entre sí que hagan referencia al proceso tecnológico e industrial. Las cadenas están en constante movimiento, factor que se relaciona de manera directa con el avance industrial. Por otra parte estas cadenas desprenden aceite y grasa con el movimiento, estos líquidos se desplazan lentamente hacia abajo manchando los bastidores de color blanco a los cuales la cadena esta atornillada.



La otra parte de la instalación está compuesta por un líquido rojo que fluye por dentro de mangueras de silicona transparente. Este costado de la obra representa las relaciones humanas de las sociedades contemporáneas, hacen referencia a cuestiones de providencia orgánica por el

color y la forma y movimiento que poseen. Este líquido comienza a fluir por las mangueras cuando la obra detecta presencia humana en frente.

Ambas esferas interactúan entre sí, ya que el líquido y grasa que se desprende de la cadena cae lentamente en un recipiente el cual contiene el líquido rojo y lentamente lo va tornando hacia el color negro. Al pasar las horas, la obra en funcionamiento va cambiando, el líquido que al principio era rojo se vuelve de un color más oscuro. Este proceso es una analogía de como la esfera industrial invade a la esfera de las relaciones humanas.



6.1 Aspectos técnicos:

La obra se nutre de tecnología obsoleta para su funcionamiento. La cadena es movida por motores de corriente continua que provienen de impresoras en desuso colocados de forma estratégica para generar un movimiento constante.

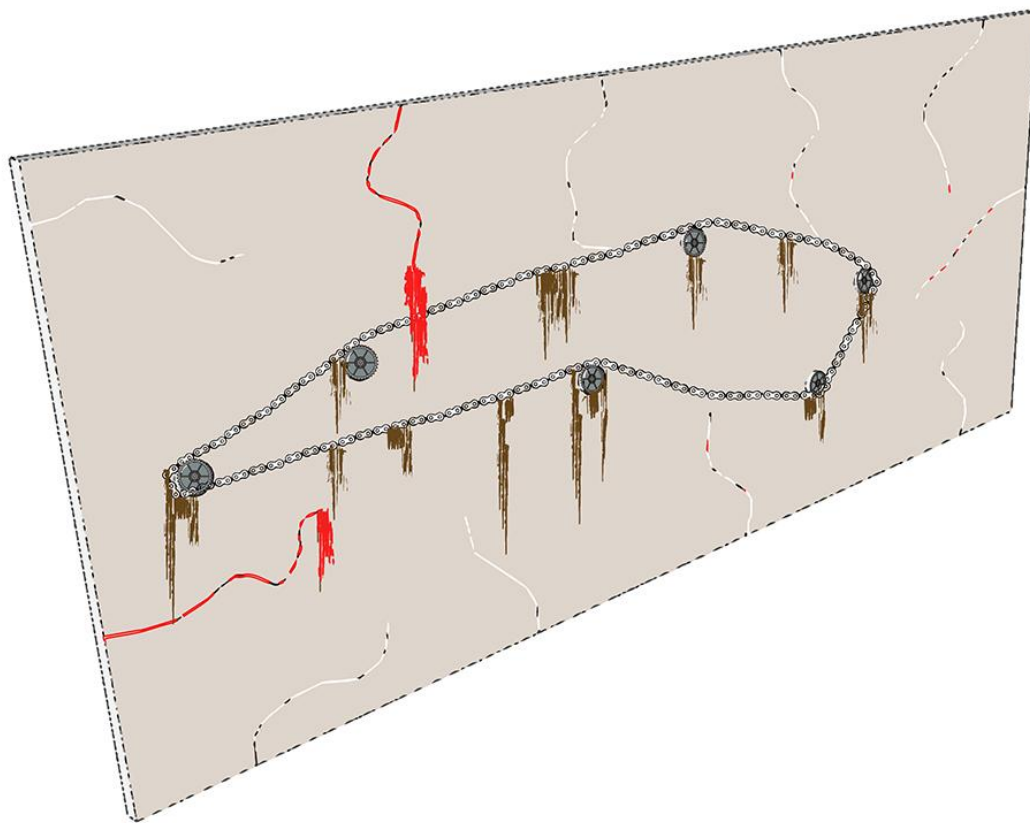
Por otra parte, el líquido rojo que fluye por dentro de las mangueras transparentes funciona con una bomba zorrino de auto y la interacción con un sensor de temperatura PIR.



6.2 Proceso:

El proceso de la obra requirió de una ardua indagación acerca de las diversas materialidades con las que fue tratada la instalación. Primeramente se plantearon algunos bocetos en relación a la forma y maneras de interactuar que la obra podría llegar a emplear.

Boceto



En este primer boceto ambos líquidos manchaban el lienzo pero luego la idea se descartó.

Pruebas con materiales



A partir de la toma de decisión en cuanto a las materialidades finales se comenzó con el proceso de construcción y emplazamiento de la instalación:



Luego fue necesaria una estructura que pudiese soportar y contener la obra, así como resguardar los líquidos.



Se utilizó madera para la estructura, y medio tubo de pvc de 110 mm para la contención de líquidos.

Como próximo paso se pasó a colocar la estructura y engranaje para los motores.



Se utilizaron bastidores de 50x60cm blancos y engranajes pertenecientes a bicicletas para hacer girar las cadenas.

Finalmente se colocó la cadena y las mangueras de silicona sobre los bastidores.



6.3 Algunas conclusiones de la instalación y su proceso:

La idea de encarar una investigación en conjunto con materialidades de carácter obsoleto y el arte multimedia implicó supeditarla a una previa donde el acto creativo debía ser medido con una indagación sobre la materialidad para luego proponer una instalación que refleje la investigación previamente realizada.

Uno de los ejes que atravesó la investigación y el proceso de manera central fue la significación con la que cuentan los materiales que son empleados a la hora de crear una obra, lo que propuso una búsqueda constante en torno a los mismos.

En relación a la obra dentro del marco del festival de Artimañas Vol II, la misma funcionó de manera adecuada durante el total del largo de la exposición con buena aceptación por parte del público e incluso llevó a parte de este a hacer preguntas sobre la misma.